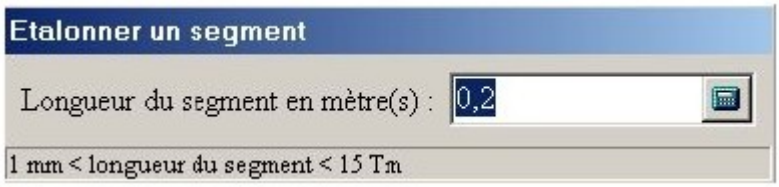
MODE D'EMPLOI DU LOGICIEL AVISTEP

Étude d'un mouvement :

Après avoir ouvert la vidéo, cliquer sur le bouton d'étalonnage :

Le curseur change de forme. Cliquer alors sur les deux extrémités un objet de la vidéo de dimension connue. Une boite de dialogue s'ouvre alors. Il faut entrer la dimension de l'objet puis appuyer sur entrée.



Cliquer ensuite sur le bouton Repère puis placer le repère à un endroit quelconque de l'image :

Passer ensuite en mode marquage :

Pour choisir 2 points par images, aller dans Mesures > 2 marques par images

Cliquer alors sur un point de l'objet. La vidéo avance automatiquement à l'image suivante. On recommence alors l'opération jusqu'à la fin de la vidéo.

Connaître la vitesse en chaque point :

Aller dans le menu Résultats > Tableau de valeurs

Fichier Edition Affichage Calculs Résultats

Numéro	Date (s)	x1 (m)	y1 (m)	x2 (m)	y2 (m)
1	0	0	0,000	-0,032	0,027
2	0,033	0,000	-0,001	-0,032	0,027
3	0,067	0	0	-0,032	0,027
4	0,1	0,000	-0,001	-0,032	0,027
5	0,133	0,000	0,000	-0,031	0,028
6	0,167	0,000	0	-0,031	0,027
7	0,2	0,000	0	-0,032	0,028
8	0,233	-0,011	0,000	-0,004	0,032
9	0,267	-0,024	0,000	0,021	0,027
10	0,3	-0,04	0	0,053	0,014
11	0,333	-0,055	0,000	0,082	-0,004

Puis Affichage> vitesse

Pour tracer les vecteurs vitesse ou accélération

Préférences > Représentation des vecteurs

Pour imprimer la trajectoire :

Aller dans le menu Résultats > Trajectoire dans un référentiel :
Dans la fenêtre qui s'ouvre aller dans Fichier > Imprimer et choisir le nombre de copies souhaitées.